

PCT/ES 03/00546

Rec'd PCT/PTO 20 JUL 2005



MINISTERIO  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGIA



Oficina Española  
de Patentes y Marcas

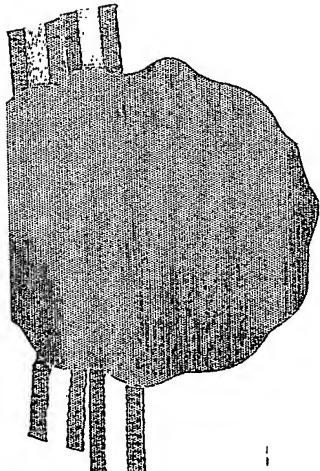
10/542922

REC'D 06 JAN 2004

WIPO PCT

# CERTIFICADO OFICIAL

Por la presente certifico que los documentos adjuntos son copia exacta de la solicitud de MODELO de UTILIDAD número 200300150, que tiene fecha de presentación en este Organismo el 22 de Enero de 2003.



Madrid, 3 de diciembre de 2003

El Director del Departamento de Patentes  
e Información Tecnológica.  
P.D.

CARMEN LENCE REIJA

**PRIORITY DOCUMENT**  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

Best Available Copy



MINISTERIO  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA



Oficina Española  
de Patentes y Marcas

INSTANCIA DE SOLICITUD

NUMERO DE SOLICITUD

U200300150

03 ENE 22 13:27

FECHA Y HORA DE PRESENTACIÓN EN LA O.E.P.M.

FECHA Y HORA DE PRESENTACIÓN EN LUGAR DISTINTO O.E.P.M.

(4) LUGAR DE PRESENTACIÓN: CÓDIGO  
MADRID 28

NACIONALIDAD ESPAÑOLA	CÓDIGO PAÍS ES	DNI/CIF 72.447.086-F	CNAE	PYME
--------------------------	-------------------	-------------------------	------	------

(1) MODALIDAD:  
 PATENTE DE INVENCION

MODELO DE UTILIDAD

(2) TIPO DE SOLICITUD:

- ADICIÓN A LA PATENTE
- SOLICITUD DIVISIONAL
- CAMBIO DE MODALIDAD
- TRANSFORMACIÓN SOLICITUD PATENTE EUROPEA
- PCT: ENTRADA FASE NACIONAL

(5) SOLICITANTE (S): APELLIDOS O DENOMINACIÓN SOCIAL  
ORTUBAI BALANZATEGUI

NOMBRE  
KRISTINA

(6) DATOS DEL PRIMER SOLICITANTE:

DOMICILIO Loramendi No. 2-13 B  
LOCALIDAD MONDRAGON  
PROVINCIA GUIPUZCOA  
PAÍS RESIDENCIA ESPAÑA  
NACIONALIDAD ESPAÑOLA

OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS  
Dpto. SECRETARÍA GENERAL  
Panamá, 1 - Madrid 28071  
REFRIGERADORA 2867  
TELÉFONO 2867  
CORREO ELECTRÓNICO  
CÓDIGO POSTAL 20500  
CÓDIGO PAÍS ES  
CÓDIGO PAÍS ES

(7) INVENTOR (ES):

APELLIDOS

NOMBRE

NACIONALIDAD

CÓDIGO  
PAÍS  
ES

ORTUBAI BALANZATEGUI

KRISTINA

ESPAÑOLA

(8)  EL SOLICITANTE ES EL INVENTOR

(9) MODO DE OBTENCIÓN DEL DERECHO:

EL SOLICITANTE NO ES EL INVENTOR O ÚNICO INVENTOR

INVENC. LABORAL

CONTRATO

SUCESIÓN

(10) TÍTULO DE LA INVENCION:

ESTRUCTURA PARA JUEGO DE SOBREMESA.

SI  NO

(11) EFECTUADO DEPÓSITO DE MATERIA BIOLÓGICA:

FECHA

(12) EXPOSICIONES OFICIALES: LUGAR

FECHA

(13) DECLARACIONES DE PRIORIDAD:

PAÍS DE ORIGEN

CÓDIGO  
PAÍS

NÚMERO

(14) EL SOLICITANTE SE ACODE AL APLAZAMIENTO DE PAGO DE TASAS PREVISTO EN EL ART. 162. LEY 11/86 DE PATENTES

(15) AGENTE /REPRESENTANTE: NOMBRE Y DIRECCIÓN POSTAL COMPLETA. (SI AGENTE P.I., NOMBRE Y CÓDIGO) (RELLÉNSE, ÚNICAMENTE POR PROFESIONALES)

ANGEL DAVILA BAZ 544/4. c/Goya No.11, 28001 MADRID

FIRMA DEL SOLICITANTE O REPRESENTANTE

A. DAVILA BAZ 544/4  
Nº Col. 580  
(VER COMUNICACIÓN)

FIRMA DEL FUNCIONARIO

(16) RELACIÓN DE DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN:

<input checked="" type="checkbox"/> DESCRIPCIÓN N.º DE PÁGINAS: 7	<input checked="" type="checkbox"/> DOCUMENTO DE REPRESENTACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> N.º DE REIVINDICACIONES: 4	<input checked="" type="checkbox"/> JUSTIFICANTE DEL PAGO DE TASA DE SOLICITUD
<input checked="" type="checkbox"/> DIBUJOS. N.º DE PÁGINAS: 3	<input type="checkbox"/> HOJA DE INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA
<input type="checkbox"/> LISTA DE SECUENCIAS N.º DE PÁGINAS:	<input checked="" type="checkbox"/> PRUEBAS DE LOS DIBUJOS
<input type="checkbox"/> RESUMEN	<input type="checkbox"/> CUESTIONARIO DE PROSPECCIÓN
<input type="checkbox"/> DOCUMENTO DE PRIORIDAD	<input type="checkbox"/> OTROS:
<input type="checkbox"/> TRADUCCIÓN DEL DOCUMENTO DE PRIORIDAD	

NOTIFICACIÓN SOBRE LA TASA DE CONCESIÓN:

Se le notifica que esta solicitud se considerará retirada si no procede al pago de la tasa de concesión; para el pago de esta tasa dispone de tres meses a contar desde la publicación del anuncio de la concesión en el BOPI, más los diez días que establece el art. 81 del R.D. 2245/1986.



(12)

## MODELO DE UTILIDAD

(19) ES

(1) NÚMERO DE SOLICITUD  
0200300150

(31) NÚMERO	DATOS DE PRIORIDAD		(33) PAÍS	(22) FECHA DE PRESENTACIÓN
(32) FECHA		(11) NÚMERO DE PUBLICACIÓN		
<p>(71) SOLICITANTE (S) KRISTINA ORTUBAI BALANZATEGUI DOMICILIO Loramendi No.2-13 B, 20500 MONDRAGON (GUIPUZCOA) NACIONALIDAD ESPAÑOLA</p>				
<p>(72) INVENTOR (ES) LA MISMA SOLICITANTE</p>				
<p>(74) AGENTE/REPRESENTANTE ANGEL DAVILA BAZ 544/4 DOMICILIO c/Goya No. 11, 28001 MADRID NACIONALIDAD ESPAÑOLA</p>				
(47) FECHA DE PUBLICACIÓN DE LA SOLICITUD		(51) INT. CL A63F 3/00		
<p>(54) TÍTULO DE LA INVENCION ESTRUCTURA PARA JUEGO DE SOBREMESA.</p>				

ESTRUCTURA PARA JUEGO DE SOBREMESA

La presente invención se refiere a una estructura para juego de sobremesa, que permite el desarrollo de un juego de gran atractivo, con participación de dos jugadores en competición.

La estructura de la invención está concebida para el desarrollo de un juego de reglas sencillas, que puede ser practicado por cualquier persona, y que a la vez constituye un juego que permite a cada jugador aplicar técnicas de desarrollo para lograr, por un lado la mayor puntuación posible, y por otro obstaculizar o crear barreras al otro jugador, para impedir la consecución de puntos.

El juego de la invención comprende un soporte que dispone de infinidad de rebujidos dimensionados para recibir en cada uno de ellos una ficha, estando el juego basado en la colocación por parte del jugador del mayor número de alineaciones de ficha, en un número prefijado, por ejemplo de cuatro.

De acuerdo con la invención, la estructura que sirve como base para el desarrollo del juego, comprende un cuerpo de configuración geométrica regular, con eje vertical de simetría. Este cuerpo está subdividido horizontalmente en pisos independientes, los cuales pueden girar sobre un eje que coincide con el eje vertical de simetría, disponiendo estos pisos en su superficie lateral de rebujidos iguales, en cada uno de los cuales es acoplable una ficha de igual contorno.

El cuerpo de configuración geométrica, que define el soporte para el desarrollo del juego, puede adoptar por ejemplo configuración piramidal, troncocónica, cilíndrica, prismática, etc, y en general cualquier forma geométrica con eje de simetría vertical.

Preferentemente todos los pisos serán de igual altura y en la superficie lateral de los mismos irán dispuestos los rehundidos en alineación horizontal. La superficie lateral de cada piso será de altura ligeramente mayor que el diámetro de los rehundidos, de modo que en cada piso exista una alineación horizontal de rehundidos.

El cuerpo que conforma el soporte del juego puede prolongarse inferiormente, por debajo del piso inferior, en una base o peana hueca que desemboque lateralmente al exterior a través de superficies opuestas, a través de las que se acoplan otros tantos cajones extraíbles, destinados al contenido de las fichas.

Como se ha indicado, el juego se basa en lograr la mayor cantidad de veces posibles la alineación del número de fichas prefijado, por ejemplo de cuatro, pudiendo esta alineación discurrir en dirección horizontal, vertical o en diagonal. En lugar de esta alineación, el juego puede consistir en crear mediante fichas un dibujo geométrico determinado. Al mismo tiempo que cada jugador trata de lograr el mayor número de composiciones posibles, debe intentar impedir que el contrincante pueda lograr tales alineaciones o dibujos.

Para poder distinguir las fichas de uno y otro jugador, éstas presentaran dos coloraciones diferentes, eligiendo cada jugador uno de estos colores. Además cada ficha puede incluir en una de sus caras una indicación correspondiente a la puntuación obtenida al colocar esta ficha y completar con la misma una alineación o el dibujo geométrico a componer.

5 Cada jugador ira colocando las fichas de modo que pueda conseguir la alineación o dibujo geométrico perseguido. Por otro lado, deberá intentar disponer sus fichas de modo que obstaculicen la obtención de una alineación composición de fichas consecutivas, por parte del otro jugador.

10 El juego puede desarrollarse bajo diferentes reglas e introducir diferentes niveles de dificultad, los cuales además pueden aumentarse mediante la posibilidad de giro de cada piso, respecto de los giros adyacentes, una vez cumplidas determinadas condiciones, siendo además variable la posibilidad de giro de cada piso.

15 20 Con el fin de que pueda comprenderse más fácilmente la constitución de la estructura de la invención, así como las posibilidades de desarrollo de juego con la misma, seguidamente se hace una descripción más detallada de la estructura, con ayuda de los dibujos adjuntos, en los que se muestra un ejemplo de realización no limitativo.

25 En los dibujos:

La figura 1 es una perspectiva de una estructura para juego de sobremesa, constituida de acuerdo con la invención.

La figura 2 es una sección vertical de la estructura 5 de la figura 1.

La figura 3 es una perspectiva de la estructura de la figura 1, con el piso inferior girado 90° respecto de la base inferior y del piso superior adyacente.

La estructura de la invención comprende un soporte o 10 cuerpo de configuración geométrica regular, con eje vertical de simetría que, en el ejemplo representado en los dibujos, adopta forma piramidal cuadrangular regular. Este cuerpo piramidal está subdividido horizontalmente en 15 pisos que se referencia con los números 1 a 6, todos ellos de igual altura. Como puede comprenderse, el número de pisos puede ser diferente y variar también la altura entre ellos.

Cada uno de estos pisos dispone en su superficie lateral de rehundidos 7, variando el número de estos 20 rehundidos en las superficies de cada piso, aumentando desde el piso superior 1, que incluye un solo rehundido, hasta el piso inferior 6, que incluye 11 rehundidos. La superficie lateral de cada piso será de altura suficiente para que en cada cara pueda disponerse una alineación 25 horizontal de rehundidos 7.

El cuerpo con la constitución descrita puede ir montado sobre una base o peana inferior 8 hueca, abierta por dos de sus caras opuestas, a través de las que pueden

acoplarse otros tantos cajones 9 para la colocación de las fichas 10 y 11 de juego.

Las fichas 10 y 11 contenidas en los dos cajones, cada una de ellas destinadas a un jugador, pueden ser de 5 diferente color. Además estas fichas pueden incluir por una de sus caras o superficies una indicación o puntuación para el desarrollo del juego.

Tal y como se aprecia en la figura 2, los diferentes pisos 1 a 6 van montados sobre un eje 12, con facultad de 10 giro independiente respecto del mismo, siendo éste eje 12 coincidente con el eje de simetría de la pirámide. Para facilitar el giro, cada uno de los pisos puede incluir un casquillo 13 y una arandela 14, que asegurarán el apoyo sucesivo de los diferentes pisos a través de estos 15 componentes, de modo que pueda efectuarse fácilmente el giro de cada piso respecto de los adyacentes.

El eje 12 puede estar anclado por uno de sus extremos al piso superior o de cúspide 1 y fijarse a la base 8 a través de una tuerca 15.

20 Con esta constitución, durante el desarrollo del juego, cualquiera de los pisos, por ejemplo el referenciado con el número 6 en la figura 3, puede girarse un determinado ángulo, por ejemplo  $90^\circ$ , respecto de la base 8 y/o pisos adyacentes.

25 Como ya se ha indicado, la estructura descrita permite el desarrollo de un juego en el que se trata de disponer un número determinado de fichas de cada jugador formando una composición determinada, la cual además puede ser un impedimento, en determinada trayectoria,

para la formación de la misma composición por el jugador contrario.

Mediante numeración de las diferentes superficies, posibilidad de giro de los pisos, etc, pueden 5 introducirse diferentes formas de desarrollo y grados de dificultad en el juego.

Aunque en el ejemplo descrito la estructura es de forma piramidal, ésta podría adoptar cualquier otra forma geométrica con eje vertical de simetría ,por ejemplo una 10 forma cónica, cilíndrica, prismática, etc, estando en todos los casos el cuerpo geométrico dividido horizontalmente en pisos, los cuales son portadores en sus superficies laterales de los rehundidos 7 para la colocación de las fichas.

REIVINDICACIONES

1.- Estructura para juego de sobremesa, caracterizada porque comprende un cuerpo de configuración geométrica regular, con eje vertical de simetría, cuyo 5 cuerpo está subdividido horizontalmente en pisos independientes, los cuales son giratorios sobre un eje coincidente con el eje vertical de simetría y disponen en su superficie lateral de rebajados iguales, en cada uno de los cuales es acoplable una ficha de igual contorno.

10 2.- Estructura según la reivindicación 1, caracterizada porque todos los pisos son de igual altura.

3.- Estructura según la reivindicación 1, caracterizada porque el cuerpo citado se prolonga inferiormente en una base o peana hueca, que desemboca 15 lateralmente al exterior a través de dos superficies opuestas, a través de la que son acoplables otros tantos cajones extraíbles contenedores de las fichas.

4.- Estructura según la reivindicación 1, caracterizada porque el cuerpo es de configuración 20 piramidal regular.

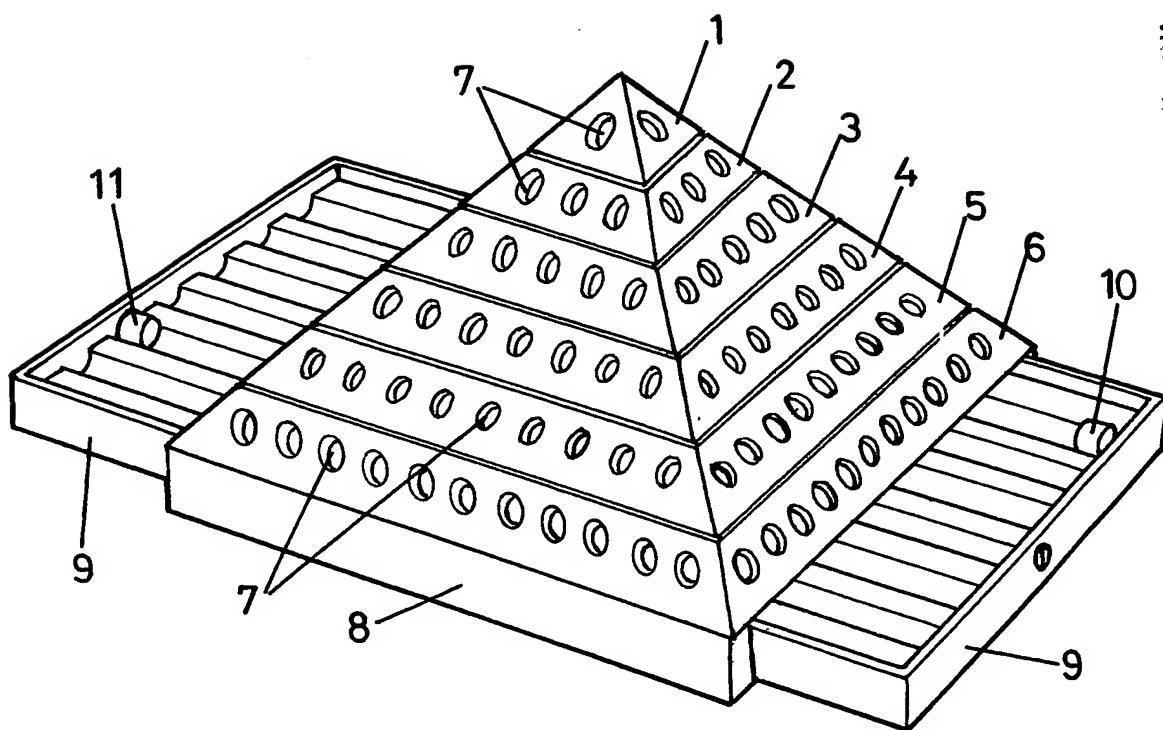
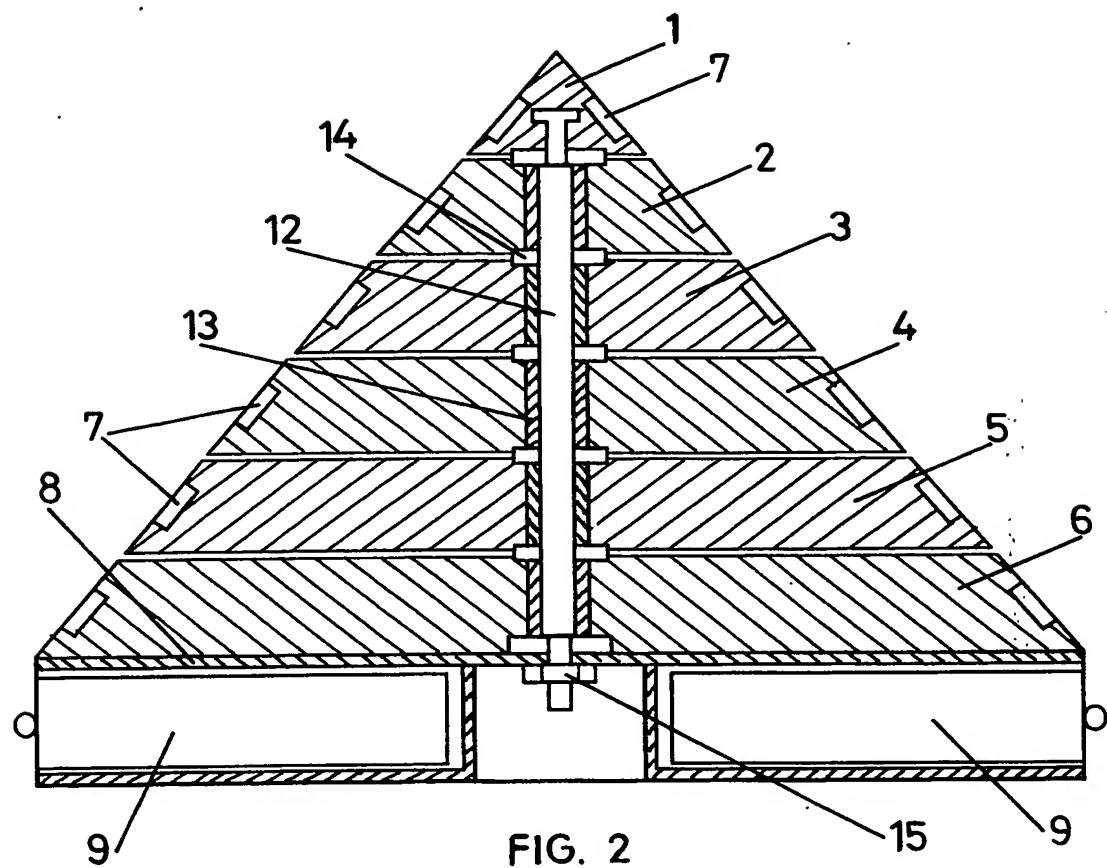


FIG. 1



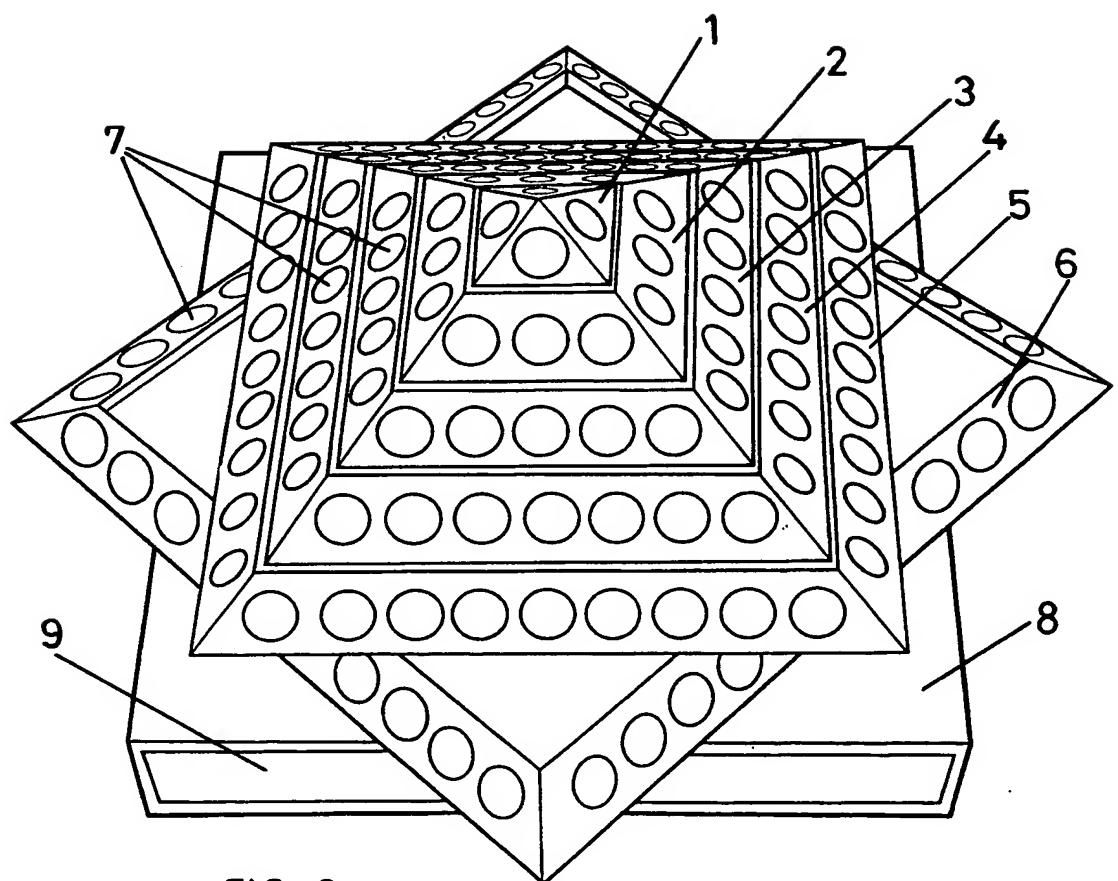


FIG. 3

PCT Application  
**ES0300546**



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**